

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. 1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan masyarakat modern yang didukung oleh kecanggihan teknologi informasi dan peran media massa ditandai oleh tingginya lalu lintas budaya antar negara. Berbagai pilihan budaya yang ditawarkan pun telah jauh melampaui dimensi fisik (geografis) dan mental manusia diseluruh dunia. Kebudayaan masyarakat modern tersusun dari berbagai unsur yang saling tumpang tindih melampaui batas-batas geopolitis. Kebudayaan pun dipahami sebagai proses pertukaran, pinjam-meminjam, dan pengaruh-memengaruhi dalam sejarah yang kompleks. Salah satu batasan budaya menurut Williams adalah budaya sebagai “suatu jalan hidup spesifik yang dianut baik oleh orang, periode, maupun oleh sebuah kelompok tertentu dalam masyarakat” (Raymond Williams dalam Hikmat Budiman, 2002: 103-104). Berdasarkan batasan tersebut, budaya dapat didefinisikan sebagai jalan spesifik yang dianut sekelompok tertentu dalam suatu masyarakat. Misal, kebiasaan spesifik yang dianut anak-anak muda yang sebelumnya tidak dikenal oleh generasi tua suatu masyarakat tertentu bisa disebut sebagai budaya, seperti budaya menggemari musik Korea atau Korean Pop.

K-Pop yang merupakan singkatan dari *Korean Pop* adalah aliran genre musik pop yang berasal dari Negara Korea. Menurut Chua dan Iwabuchi 2008 (dalam Jung 2011 ) K-pop adalah produk pop yang diproduksi secara hibridisasi yang menggabungkan Timur dan Barat serta aspek budaya global dan lokal. Alasan utama untuk hibridisasi budaya seperti strategis adalah untuk memenuhi

keinginan kompleks berbagai kelompok konsumen, yang memaksimalkan keuntungan kapitalis. Adapun yang termasuk dalam K-Pop itu sendiri adalah semua jenis program musik mulai dari musik jenis Band, Boyband atau kelompok vocal yang disertai dance, sampai Original Soundtrack film dan semua jenis musik lainnya. K-Pop itu sendiri memang sengaja dirancang dengan sangat matang dan sempurna oleh pelaku sistem industri infotainment Korea dan metode yang digunakan dalam rancangannya adalah dengan menggabungkan beberapa budaya agar memperoleh totalitas penampilan dan kemudian setelah konsepnya matang maka siap diluncurkan untuk memenuhi hiburan masyarakat yang mana hal tersebut juga membawa keuntungan sendiri bagi pemrakarsanya yaitu pemeran K-Pop itu sendiri baik pelaku di belakang layar sebagai tim maupun yang di depan layar sebagai artis. Hasilnya pun luar biasa, karena bisa diterima dengan baik di berbagai Negara, tidak terkecuali di Indonesia.

Dalam beberapa tahun terakhir saja, kemunculan K-Pop sudah mampu menarik banyak penggemar yang berasal dari Indonesia, dan itu artinya musik K-Pop sudah banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Mengenai kemunculan dan trend K-Pop ini bukan karena fenomena semata, melainkan hal ini merupakan hasil kerja keras dan jerih payah para pelaku K-Pop tersebut. Selain musiknya yang bagus, penyanyi yang membawakannya juga terlihat sangat maksimal dalam hal fisik dan talenta. Ada juga beberapa agensi yang mencari calon selebritis berdasarkan fisik dengan mengesampingkan talenta. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Yusak, bos Warner Music Indonesia, yang sempat di wawancara, kualitas vocal tidak terlalu dipentingkan. "Korea itu fashion dan didukung oleh pemerintahnya." Menurut Yusak, produk seperti itu memang tidak akan bertahan

lama. “Paling lama 2-3 tahun juga sudah harus ganti dengan pendatang baru, atau artis lama dibuatkan lagi kelompok baru dengan tambahan orang-orang baru yang belum terkenal, Yang mengejutkan, 80 % perputaran artis Korea [dan Japan], ternyata diatur oleh satu perusahaan. “Perusahaan ini sudah seperti Negara, menguasai edaran artis Korea yang paling ngetop bahkan termasuk musisi Jepang. Kalau kita mendatangkan artis Korea tidak melalui dia, suatu saat tidak akan diberi akses lagi (Moernantyo, 2013).

Kekuatan dan keberhasilan K-Pop saat ini tidak hanya ditentukan oleh artisnya saja tetapi juga pada manajemen yang membawahi artis tersebut. Dalam perkembangan K-Pop juga terdapat suatu agensi atau perusahaan manajemen yang memiliki modal besar dan manajemen sumber daya yang bagus.

Seluruh bakat dan talenta yang dimiliki selebritis Korea untuk menciptakan penampilan yang sempurna itu tidak didapatkan dari keberuntungan semata melainkan memang mereka sudah dipersiapkan dari waktu yang sangat lama sekitar 7 hingga 8 tahun untuk bisa meraih apa yang dicapainya saat ini. Usaha yang mereka lakukan adalah menjalani proses latihan dengan karantina selama bertahun-tahun dan mereka juga mengorbankan waktu bermain untuk terus berlatih, semua ini mereka lakukan demi memperoleh kesuksesan kariernya yang gemilang. Jadi semuanya tidak diperoleh dengan instan dan mudah serta hasil yang diperoleh pun sebanding dengan kerja kerasnya. Jadi tidak heran jika Selebritis Korea mampu membawakan K-Pop dengan penampilan yang luar biasa di kancah internasional dan banyak diminati banyak orang.

Musik Korea banyak diminati karena memiliki ciri khas yang tidak ada pada musik lain *Pertama*, teaser video. *Teaser* merupakan cuplikan pengenalan

lagu maupun personil dalam suatu album berupa gambar atau video. Teaser pada musik K-Pop dibuat semenarik mungkin dan menonjolkan bagian-bagian musik yang paling bagus sehingga mampu memancing rasa keingin tahuan penonton. *Kedua*, fokus pada latar belakang irama. Lagu K-Pop selalu memiliki latar belakang yang begitu bagus yang mendukung irama utama. Jika kita mendengarkan lagu K-Pop tanpa latar belakang irama lagu, maka hasilnya tidak akan sebagus lagu yang disertai irama. Ini berbeda dengan lagu-lagu di Indonesia atau Amerika yang tetap terdengar bagus meskipun tanpa irama. *Ketiga*, visual artisnya yang bagus. Visual artis yang dikemas dengan sangat menarik menjadi poin utama kenapa K-Pop bisa begitu digemari diseluruh dunia khususnya Indonesia (Fauziah, 2014)

Penggemar K-pop yang atau biasa disebut *K-Popers* ini semakin menyebar di belahan dunia manapun. Menurut Badan Korea Urusan Promosi Budaya dan Departemen Kebudayaan, Olahraga dan Pariwisata Korea pada website *world.kbs.co.kr*, jumlah penggemar budaya pop Korea yang dikenal sebagai *Hallyu* atau *Korean Wave* mencapai 3,3 juta yang tersebar di 20 wilayah dunia. Tidak terkecuali di Indonesia, penggemar K-Pop mulai mengelompokkan diri. Indonesia sendiri menduduki peringkat keempat untuk penggemar terbanyak di seluruh negara dengan 6,5% dari jumlah penduduk Indonesia, setelah Korea Selatan sendiri, US (dengan 35,6%), dan Philipina (7,5%) (News KBS World Radio, 2011). Menurut Larasati (anggota komunitas SBSquad Malang) menyebutkan ada sekitar 5.000 penggemar di wilayah Jawa Timur. Sedangkan menurut data dari KFM (K-Pop Fandom Malang) terdapat sekitar 2.703 orang penggemar di Malang.

Penikmat K-Pop kebanyakan adalah dari kalangan remaja karena musik K-Pop ini sesuai dan cocok dengan usia remaja ditambah lagi Selebritis yang membawakannya pun masih dalam rentan usia remaja hingga dewasa. Dalam penelitian Sun Jung (2011), Menurut UKLI (United K-Pop Lover Indonesia), lebih dari 90 persen dari tim penggemar di Indonesia adalah anak perempuan dan perempuan di akhir remaja awal 20-an. Survei online yang dilakukan oleh *Korean Tourism Organization* pada bulan Juni 2011 dalam website resminya [www.visitkorea.or.kr](http://www.visitkorea.or.kr) yaitu pada 12.085 responden yang berasal dari 102 negara di dunia kecuali Korea, dimana hasil survey menunjukkan bahwa 90% responden yang terdiri dari perempuan yang berusia 20 tahun sebanyak 55% menyukai K-Pop, 33% menyukai drama Korea, 15% menyukai film Korea dan 7% menyukai hal lain (Lutviah, 2012). Hasil survei tersebut juga menunjukkan bahwa K-Pop merupakan faktor terbesar yang menyebabkan berkembangnya *Hallyu* atau *Korean Wave* di dunia. Dan jumlah penggemar K-Pop saat ini sudah melambung fantastis.

Masyarakat Indonesia tidak mau kalah dengan masyarakat belahan dunia lainnya, para penggemar K-Pop di Indonesia pun membentuk berbagai komunitas penggemar K-Pop. Mereka membentuk komunitas penggemar baik berdasarkan manajemen artis masing-masing maupun K-Pop secara keseluruhan. Sebuah komunitas penggemar K-Pop terbentuk karena mereka sama-sama mencintai K-Pop. Kecintaan ini diapresiasi dengan berbagai cara seperti menonton konser bersama, membuat event yang berhubungan dengan K-Pop dan melakukan *cover dance*.

*Cover dance* menjadi satu fenomena baru di kalangan komunitas pecinta K-Pop. *Cover dance* adalah tarian yang meniru para idola mereka (termasuk pakaian, potongan rambut, koreografi kelompok musik idola hingga rinci), atau *flash mob*, yakni penampilan pertunjukkan tari dadakan di tempat umum, misalnya pusat perbelanjaan (Heryanto, 2015: 246).

*Cover dance* sering ditirukan khususnya oleh para kalangan remaja. Untuk memberikan kesan mirip dengan idola mereka, mereka menirukan keseluruhan dari apa yang idola mereka kenakan. Mulai dari gaya berpakaian hingga gaya rambut. Begitu inginnya mereka mirip dengan idola mereka, mereka mewarnai rambut sama dengan warna rambut idola mereka.

Bentuk representasi yang paling digemari saat ini adalah *cover dance*. *Cover dance* sebagai bentuk representasi untuk seorang *cover dancer* yang ingin menjadi idol *wanna be* atau melakukan hal yang dilakukan oleh idola mereka. Sedangkan bagi yang melihatnya itu adalah wujud dari keinginan mereka untuk melihat idola mereka secara langsung yang tertunda. *Cover dance* merupakan perwujudan yang hampir mirip dengan idola mereka.

Komunitas yang melakukan *cover dance* artinya dia sedang melakukan permainan peran (*roleplay*) dari idol yang mereka idolakan. Ketika masing-masing individu dari anggota komunitas melakukan *roleplay* dalam bentuk *cover dance*, maka disini ada identitas baru yang ditampilkan. Identitas menyerupai idol ini harus dilakukan secara totalitas. Identitas diri dari *roleplayer* tidak akan ditampilkan saat melakukan *cover dance*. Identitas diri asli individu seakan hilang dan tergantikan oleh identitas baru. Menurut Laras (wawancara maret 2018)

mengatakan saat dia melakukan *cover dance* diatas panggung kemudian penonton bersorak menyebut namanya dengan nama idol yang dia mainkan berarti dia telah sukses memerankan idol yang dia *cover* tersebut. Hal ini menjadi kepuasan tersendiri bagi dia karena telah berhasil menjadi sosok idol tersebut.

Memiliki identitas sosial tersendiri sebagai penggemar K-Pop yang berbeda dengan yang lain tentunya menjadi kebanggaan tersendiri bagi mereka. Hal ini seperti menyandang sebuah gelar atau atribut yang melekat dan kemudian menunjukkannya kepada masyarakat mengenai apa yang diidolakan. Kebanggaan atas identitas sosial sebagai pecinta K-Pop tersebut muncul ketika mereka sudah dikenal dan diakui keberadaannya sebagai penggemar K-Pop yang sebenarnya. Dalam hal ini kemudian identitas sosial sangat berperan penting dalam terbentuknya kebanggaan pada diri penggemar K-Pop itu sendiri.

Berpijak pada fenomena tersebut tentu muncul kekhawatiran seandainya identitas remaja Indonesia yang seharusnya menjadi penerus budaya bangsa lebih memilih budaya Korea sebagai identitasnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Meidita (2013) yang menyatakan, masuknya berbagai macam produk kultural dari Korea Selatan ini, mengakibatkan para remaja Indonesia mengalami pergesaran dari budaya asli Indonesia kemudian berbalik dan tertarik dalam mempelajari budaya asing yaitu negara Korea.

Dapat dibayangkan apa jadinya ketika remaja Indonesia tidak lagi memiliki keinginan untuk mencari tau tentang budayanya sendiri dan lebih bersemangat mengeksplorasi dan mengimitasi budaya luar. Kebiasaan yang awalnya sekedar hobi tersebut pada akhirnya akan semakin kuat mengakar dalam diri remaja dan menjadi identitas budaya yang diakuinya, seiring waktu budaya

asli yang telah diwariskan oleh leluhur tidak akan lagi memiliki pewaris dan akhirnya punah.

*Roleplay* atau bermain peran dalam bentuk *cover dance* ini dilakukan oleh Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang sejak tahun 2013. Kegiatan *cover dance* menjadi makanan setiap hari komunitas tersebut. Hal ini dilakukan tidak hanya sekedar belajar koreografi dari lagu yang akan di *cover* tetapi pendalaman peran seperti ekspresi. kegiatan tersebut juga ditunjang dengan mengikuti serangkain *dance competition* yang diselenggarakan diberbagai acara K-Pop.

Kemunculan komunitas-komunitas seperti Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang ini merupakan hasil dari strategi ekspansi budaya korea. K-Pop menjadi semakin mendunia dengan hadirnya komunitas-komunitas *cover dance* di indonesia khususnya di Kota Malang. Munculnya Komunitas *cover dance* SBSquad Malang dalam konteks ini adalah fenomena *Korean Wave* yang layak dijelaskan secara sosiologi. Maka dari itu peneliti merasa penelitian mengenai representasi dan identitas pada Komunitas SBSquad di Kota Malang dalam melakukan *cover dance* dapat dikaji lebih dalam, Serta bagaimana posisi identitas lokal ditengah berkembangnya budaya korea pada komunitas tersebut.

## **1. 2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana representasi *roleplay* dalam *cover dance* yang dilakukan oleh Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang?
2. Bagaimana identitas dari *roleplayer* Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang ketika melakukan *cover dance*?



### **1. 3 Tujuan Masalah**

1. Untuk mengetahui representasi *roleplay* dalam *cover dance* yang dilakukan oleh komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang.
2. Untuk mengetahui identitas dari *roleplayer* komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang ketika melakukan *cover dance*.

### **1. 4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan kajian keilmuan Sosiologi khususnya yang menekankan pada teori representasi (Stuart Hall). Terlebih pada penelitian mengenai representasi pelaku *roleplay* dalam *cover dance* pada komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) kota Malang.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Manfaat Bagi Pemerintah**

Melalui penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan saran bagi pemerintah agar belajar dari strategi ekspansi budaya Korea serta bagaimana mengemas budaya lokal agar tetap dilestarikan oleh kaum muda dan memberi kontribusi terhadap budaya lokal agar mampu berkompetisi dengan budaya luar.

*Cover dance* sebagai sebuah boomerang yang sedang digandrungi masyarakat usia remaja menyebabkan budaya lokal tergeser. Ketika komunitas pecinta K-Pop bermunculan seperti Komunitas SBSquad Malang hadir, komunitas pecinta/penggerak budaya lokal yang ada di

sekitar Komunitas SBSquad Malang tidak disentuh atau dikolaborasikan. Penting untuk pemerintah melakukan pengelaborasi semacam ini agar komunitas lokal digerakan secara identitas.

#### **b. Civitas Akademik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru terkait kajian representasi, khususnya kajian pada *hallyu wave* atau *korean culture* yang terjadi pada masyarakat yang ikut meramaikan *hallyu wave* ini melalui *cover dance*. Hal ini bertujuan untuk mempertajam analisis para civitas akademik terkait penelitian yang memiliki topik yang sama dengan penelitian ini.

#### **c. Manfaat bagi Komunitas Shapphire Blue Squad (SBSquad) Malang**

Hasil dari penelitian tentang representasi pelaku *roleplay* dalam melakukan *cover dance* pada Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang dapat menjadi saran dan masukan agar lebih menaruh perhatian terhadap budaya lokal. Anggota Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang sebagai generasi muda penerus kebudayaan para leluhur diharapkan aktif mengenalkan budaya lokal di setiap event-event K-Pop yang diselenggarakan di Indonesia dan kreatif dalam memadukan *cover dance* dengan unsur-unsur kearifan lokal sehingga mampu menarik minat dari penonton wisatawan lokal dan mancanegara.

## **1. 5 Definisi Konsep**

### **1. Representasi**

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa (Hall, 1997:15). Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan.

Saat konsep yang ada dikepala kita itu keluar dari suara / tulisan / gambar / gerak badan kita itulah yang dinamakan membahasakan. Membahasakan juga dapat dimaksud dengan menkonkretkan sesuatu yang abstrak (ide dan konsep). Realitas representasi yang seperti diatas mengakibatkan siapapun bebas memaknai sebuah realitas.

### **2. Identitas**

Identitas ialah mengenai suatu proses identifikasi, mengidentifikasi identitas ini dan identitas itu, mengidentifikasi ini adalah “saya”, itu adalah “kamu” atau “mereka”, yang tidak sama dalam setiap situasi, ada persamaan dan ada perbedaan. Ini menjadi definisi untuk mengenali yang nyata dan kongkrit tentang diri kita dan orang lain. Identitas merupakan proses identifikasi yang dilakukan oleh individu dalam kehidupan sosialnya, proses tersebut terjadi dalam individu sendiri “individual” atau “subjektif” dan sosial yang selanjutnya disebut identitas sosial. Kedua proses tersebut kemudian dilegitimasi dalam dan melalui kebudayaan. Identitas pada individu ini bisa timbul karena ketika identitas lahir, lahir pula perbedaan dan pada saat yang

sama individu juga berusaha memberikan identitas pada orang di luar dirinya. Identitas adalah sesuatu yang akan membedakan individu atau kelompok dengan individu atau kelompok yang lainnya. Identitas dapat diartikan sebagai suatu esensi yang dimaknai melalui tanda-tanda selera, kepercayaan dan gaya hidup (Barker, 2004:174).

### **3. Roleplay**

Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295). Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing.

### **4. Komunitas**

Komunitas sendiri berasal dari kata community yang merujuk pada level ikatan tertentu dari hasil interaksi sosial di masyarakat. Komunitas dapat dieksplorasi dalam tiga cara berbeda, seperti:

- a) Tempat. Komunitas yang berada pada teritorial atau tempat yang dipahami dalam unsur geografis yang sama. Cara lain untuk penamaan ini adalah wilayah. Pendekatan kepada masyarakat telah melahirkan banyak istilah baik dalam studi masyarakat maupun studi geografis.
- b) Ketertarikan. Karakteristik lain yakni komunitas dihubungkan oleh faktor-faktor atau ketertarikan yang sama. Seperti keyakinan agama, orientasi seksual, pekerjaan, etnis, dan hobi.

- c) Keterikatan. Komunitas memiliki rasa keterikatan pada suatu kelompok, tempat, atau ide. Karena memiliki keterikatan maka mereka memerlukan sebuah pertemuan tatap muka.

Dengan kata lain, komunitas dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah yang nyata dan berinteraksi menurut suatu sistem adat-istiadat serta terikat oleh suatu rasa identitas komunitas (Koentjaraningrat, 1990 :148).

## **5. Cover Dance**

*Cover Dance* dapat didefinisikan sebagai usaha untuk menampilkan tarian yang semirip mungkin dengan tarian yang dilakukan artis yang dicover. Yang lebih familiar dengan kita mungkin adalah *sing cover*.

Tidak jauh berbeda dengan *sing cover*, *cove dance* merupakan *dance performance* dari penggemar K-Pop yang gerakannya sudah pernah ditampilkan oleh artis korea diikuti dan ditampilkan kembali oleh mereka. Titik kesempurnaan dari *cover dance* dilihat dari kemiripan dengan sang idol, baik dari segi detail gerakan, kostum, postur tubuh, serta ekspresi yang ditampilkan diatas panggung (Kim Jeovie, 2017).

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penulis menggunakan metode Kualitatif. David Williams (1995) dalam buku Lexy Moleong menyatakan bahwa:

“Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah” (Moleong, 2007: 5).

Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode fenomenologi.

Pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis karena dianggap sesuai dengan tema yang akan diteliti, dengan menggunakan pendekatan ini peneliti akan mudah menggali data tentang Representasi Pelaku *Roleplay* dalam *Cover Dance* pada Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Kota Malang.

## **2. Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian fenomenologi. Pendekatan fenomenologi berhubungan dengan pemahaman tentang bagaimana keseharian, dunia intersubjektif (dunia kehidupan). Fenomenologi bertujuan untuk menginterpretasikan tindakan sosial kita dan orang lain sebagai sebuah yang bermakna (dimaknai) serta dapat merekonstruksi kembali turunan makna (makna yang digunakan saat berikutnya) dari tindakan yang bermakna pada komunikasi intersubjektif individu dalam dunia kehidupan sosial (Rini Sudarmanti, 2005)

Pendekatan fenomenologi menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Penundaan ini biasa disebut *epoche* (jangka waktu). Konsep *epoche* menjadi pusat dimana peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang fenomena untuk mengerti tentang apa yang dikatakan oleh subyek. *Epoche* adalah mengesampingkan atau menghilangkan semua perasangka peneliti terhadap suatu fenomena dengan memahami fenomena yang terjadi menurut sudut pandang subyek. Setelah *epoche* ini dilakukan, barulah eksplorasi fenomena yang dilakukan dengan sadar dapat dilakukan. Karena dengan melakukan *epoche* penilaian terhadap fenomena tidak terdistorsi oleh subjektivitas pengamat (penyelidik).

Peneliti bisa mendapat data mengenai Representasi Pelaku *Roleplay* dalam *Cover Dance* (Studi pada Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) *Cover Dance* di Kota Malang) dengan turun kelapangan dan melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) kepada subyek serta mengamati secara langsung dilapangan. Dengan melakukan wawancara mendalam, subjek dipaksa untuk mengeksplorasi struktur kesadaran pengalamannya terkait representasi dan identitas dirinya dalam melakukan *cover dance* dan tergabung ke dalam Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang.

### **3. Lokasi Penelitian**

Peneliti mengambil lokasi penelitian di Kota Malang yang khususnya menyoroti komunitas *cover dance* bernama *Shappier Blue Squad* atau yang lebih dikenal SBSquad. Lokasi penelitian ini dipilih

karena subyek penelitian kami berada di Kota Malang dan merupakan komunitas yang paling eksis melakukan *cover dance* serta aktif tampil di event-event tertentu terkait budaya korea dan mengikuti berbagai kompetisi yang berhubungan dengan *cover dance*.

#### 4. Teknik Penentuan Subyek Penelitian

Teknik penentuan subyek penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*, dimana peneliti menentukan kuota dan kriteria-kriteria tertentu kepada subyek yang akan diwawancara. Menurut Sugiyono (2009:218), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu.

Adapun kriteria-kriteria subyek penelitian dalam penelitian yang akan membahas tentang “Representasi pelaku roleplay dalam korean cover dance pada komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSQuad) Malang” yakni sebagai berikut:

- a) Anggota Komunitas SBSQuad Malang yang berstatus mahasiswa /mahasiswi
- b) Anggota lama Komunitas SBSQuad Malang yang bergabung selama 4-5 tahun
- c) Anggota baru Komunitas SBSQuad Malang yang bergabung selama 1-2 tahun
- d) Jenis kelamin

Beberapa kriteria tersebut nantinya akan membantu peneliti dalam menggali data terkait pelaku *roleplay* dalam *cover dance* sebagai bentuk



perilaku representasi yang diwadahi didalam Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) di Kota Malang, adapun alasan lainnya karena kriteria diatas dianggap sebagai sampel yang menguasai dan paham tentang *cover dance* yang selama ini digeluti komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) Malang.

## 5. Sumber Data

### a. Data Primer

Menurut S. Nasution (dalam Prastowo 2014:44) data primer adalah data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai. sehingga untuk memperoleh data ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa subyek penelitian yang mereka merupakan anggota dari Komunitas SBSquad *Cover Dance* di Kota Malang. Data subyek penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

*Tabel 1* Daftar Informan Penelitian

No.	Nama	Keterangan
1.	Maretha	Anggota grup SBSQuad
2.	Laras	Anggota grup SBSQuad

### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari surat-surat pribadi,

buku harian, notula rapat perkumpulan, sampai dokumen-dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah (Moleong, 2007: 157). Data sekunder juga dapat berupa sumber online, hasil-hasil studi, tesis, hasil survey, studi histories, dan sebagainya. Peneliti menggunakan data sekunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan anggota Komunitas SBSquad *Cover Dance* kota Malang dan beberapa dokumentasi foto.

## **6. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis antara lain:

### **a) Observasi**

Menurut Marshall (dalam Sugiyono, 2008:226) menjelaskan bahwa “melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi langsung serta menggunakan jenis observasi partisipasi pasif. Menurut Sugiyono (2008:227), partisipasi pasif berarti “dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut”. Dengan observasi langsung, peneliti melakukan pengamatan untuk mencari data yang nantinya menjadi salah satu sumber data yang kemudian dapat diolah menjadi bahan analisis.

Dengan melakukan observasi, peneliti akan mengamati fenomena yang diteliti secara langsung dalam keseluruhan situasi sosial, dan akan dapat diperoleh sebuah pandangan yang holistik. Melalui observasi peneliti bisa mengetahui dan mengamati aktivitas sehari-hari anggota

Komunitas SBSquad Malang serta mengikuti aktivitas mereka dalam proses latihan *cover dance* sebagai kegiatan rutin mereka. Dalam kegiatan observasi peneliti peneliti bertemu salah satu anggota senior di komunitas SBSquad Malang. Kemudian peneliti meminta kontak anggota yang lain yang bisa dihubungi untuk menggali data lebih dalam lagi terkait penelitian ini.

#### **b) Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*)**

Wawancara mendalam merupakan komunikasi langsung antara peneliti dan subyek yang diteliti. Wawancara akan menangkap pemahaman atau ide serta menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif, yang dimiliki oleh informan tersebut (Gulo; 2002;119). Dengan wawancara mendalam dan terbuka diharapkan memperoleh data yang terdiri dari kutipan langsung dari orang-orang yang diwawancarai tentang pengalaman, pendapat, perasaan, dan pengetahuannya. Wawancara dilakukan terhadap subyek yang telah dipilih oleh peneliti yang dianggap mewakili dari fenomena yang diteliti.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan proses tanya jawab secara langsung dan bertatap muka antara peneliti dan informan tanpa menggunakan pedoman wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan Laras selaku senior dan pernah menjadi general manager SBSquad Malang dan Maretha selaku senior yang pernah menjadi marketing Komunitas SBSquad Malang.

### c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis baik berupa karangan, memo, pengumuman, instruksi, majalah, buletin, pernyataan, aturan suatu lembaga masyarakat, dan berita yang disiarkan kepada media massa (Arikunto, 2010:274).

Dari uraian di atas maka metode dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan penting yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian. Tujuan digunakan metode ini untuk memperkuat data tentang Representasi Pelaku *Roleplay* dalam *Cover Dance* (Studi pada Komunitas *Shapphire Blue Squad* (SBSquad) di Kota Malang).

## 7. Teknik Analisa Data

Proses analisis data dilakukan selama dilakukannya penelitian. Hal tersebut dimaksudkan agar fokus penelitian tetap diberi perhatian khusus melalui wawancara mendalam, kemudian dianalisis secara kualitatif. Proses analisis data mulai dilakukan ketika peneliti masih berada dilapangan dan setelah peneliti tidak berada dilapangan. Peneliti mengumpulkan data yang berada dilapangan dengan melakukan wawancara terhadap para subyek dan ditambahkan dengan data yang diambil dengan observasi serta hasil dari studi dokumenter.

Kemudian, data yang diperoleh dari lapangan dipelajari dan ditelaah dengan menyeleksi hasil data yang sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian dibuat abstraksi yang merupakan rangkuman inti

dari proses wawancara. Hal tersebut digunakan untuk menyempurnakan pemahaman terhadap data yang diperoleh kemudian menyajikannya kepada pembaca dengan lebih jelas tentang apa yang ditemukan dan di dapat dari lapangan.

Sutopo (2003: 8) menjelaskan bahwa analisis data model interaktif terdiri dari tiga hal utama yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (verifikasi), dengan penjelasannya:

**a. Reduksi data**

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, membuat memo).

**b. Penyajian data**

Data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian-penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan.

**c. Penarikan kesimpulan**

Tahap terakhir yang berisikan proses pengambilan keputusan yang menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap “what” dan “how” dari temuan penelitian tersebut.

## 8. Validitas Data

Dalam penelitian kualitatif pengujian data diperlukan untuk memenuhi kredibilitas data. Hal tersebut dilakukan mengingat keabsahan dalam penelitian kualitatif perlu pembuktian yang lebih agar hasil penelitian yang didapat tidak diragukan kebenarannya. Oleh karena itu untuk mengukur keabsahan dalam penelitian kualitatif dilakukan pengujian validitas dan reabilitas. Hal ini dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 120).

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan member check. Peneliti menggunakan triangulasi dalam menentukan keabsahan data hasil penelitian. Triangulasi dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

### a. Triangulasi

Sugiyono berpendapat (2008:125) bahwa “triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.” Pada penelitian ini akan dilakukan triangulasi data yang telah diberikan oleh pihak sekolah terkait yang dijadikan objek penelitian.

#### 1) Triangulasi Sumber

Dalam Sugiyono, (2008: 127) “triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.” Kesimpulan yang merupakan hasil

dari analisis data dicari lagi kebenarannya dengan cara dicek melalui tiga sumber data tersebut.

## 2) Triangulasi Teknik

Dalam Sugiyono, (2008: 127) “triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.” Jadi triangulasi teknik adalah mencari informasi pada orang yang sama atau objek yang sama dengan menggunakan cara atau teknik yang berbeda.

## 3) Triangulasi Waktu

Menurut Sugiyono (2008: 127) “... dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.” Jadi kondisi mampu mempengaruhi proses pengumpulan data.

### **b. Analisis Kasus Negatif**

“Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan menurut Sugiyono (2008: 128).” Karena itu jika masih ada data yang bertentangan dengan temuan maka data yang didapat masih diragukan, akan tetapi jika tidak ada lagi data yang berbeda dengan data yang diperoleh dapat dikatakan data tersebut bisa dipercaya.

### **c. Menggunakan Bahan Referensi**

“Bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti menurut Sugiyono, (2008: 128).” Supaya data yang diperoleh valid dan dipercaya maka

peneliti harus mentertakan bukti kuat yang mendukung keabsahan data-data yang diperoleh seperti dokumen, foto, rekaman suara, video, dsb.

**d. Mengadakan Member Check**

“Member check adalah, proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data menurut Sugiyono, (2008: 129).” Jadi member check dilakukan untuk menyesuaikan data yang diperoleh dengan apa yang diberikan oleh narasumber. Member check dilakukan pada semua data yang didapat dari semua narasumber yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

